

FRED FOREST



Net.Art

Tradução: Daniela Kern

RESUMO

Procura-se neste artigo evidenciar como, por que e em que medida a Net.Art, em suas relações com questões como identidade, hipertexto e interatividade, pertence à categoria de arte e se inscreve em uma continuidade, sempre considerando que a Net. Art constitui, igualmente, uma ruptura sem precedentes na história da arte.

PALAVRAS-CHAVE

Net.Art; Hipertexto; Identidade; Interatividade.

NET.ART•

Net.Art e identidade

A longa história da arte jamais cessou de abordar as questões de “representação” e de “identidade”: passando pela pintura, fotografia – da foto de identidade à série de retratos de estrelas do estúdio Harcourt, às fotos antropométricas da polícia judiciária ou, mais recentemente, aos retratos retocados de Pierre e Gilles... Hoje, as redes sociais e os blogs geraram a proliferação dos dados pessoais na Web. A irresistível inflação da representação do “eu” que invade a net, seja no *My Space*, seja no *Facebook*, é igualmente central na obra de certos artistas, como Stéphanie Boisset, artista da Net.Art.

Ela própria confessa, em seu site, que é uma variante de um diário íntimo: “A ‘plataforma artística’ intitulada *boisset.de, une identité en devenir* interroga minha própria identidade, que considero aqui como um ‘objeto material’. A noção de identidade em devir conduz, por sua vez, à pessoa, confundindo-se com a personagem e consigo mesma, enquanto representante da pessoa apresentada”.

A prática da webcam favoreceu na internet todas as formas de produções narcísicas, até mesmo exibicionistas e voyeristas, muitas vezes inspiradas pelas reminiscências da Body Art dos anos 70 – interditos e transgressões ligados ao corpo em Gina Pan ou Vito Aconci, interditos sociais em Michel Journiac ou no artista suíço Urs Luthi... –, oferecendo a qualquer um a oportunidade de colocar sua vida e sua pessoa em cena, para revelar e oferecer sua intimidade em escala planetária.

O fato de que na Internet cada usuário, a partir de agora, possui e deve gerar uma verdadeira “identidade digital”, constituída de suas contribuições diversas e de traços que ele ou ela deixa, voluntariamente ou não, nos sites visitados, leva a que se coloque a questão da segurança da informação e, mais particularmente, da preservação dos dados pessoais e da vida privada contra seu desvio ou sua usurpação.

O nome patronímico e o prenome, sinais de identificação dos indivíduos na vida social, encontram seu equivalente na net, onde organismos, ditos de “nomeação”, são encarregados das atribuições de sinais distintivos identitários e da arbitragem de problemas colocados por eventuais usurpações. A questão da propriedade moral do nome, ainda que sensivelmente diferente daquela do direito à imagem, está ligada

• O presente texto é composto pelos capítulos *Net.Art et Identité*, *Net.Art et Hypertexte* e *Net.Art et interactivité*, originalmente publicados no livro *Art et Internet* (Paris: Editions Cercle d'Art, 2008; Coll. Imaginaire: Mode d'Emploi), de Fred Forest.

à facilidade e à ambiguidade da multiplicação das identidades na Internet, ao que responde o estabelecimento de identidades digitais que se apoiam nas tecnologias de identificação e, mais particularmente, de autenticação forte (especialista em informática e colecionador de arte, Philippe Vacheyrou se dedica, com seu cartão Capucine.net, a resolver esses problemas).

Trata-se de devolver aos usuários a confiança necessária, que permita o uso da Internet e das redes de comunicação em particular. Poderemos, desde então, resumir a identidade digital como “um elo tecnológico entre uma entidade real e uma entidade virtual”. Um avatar informático é uma entidade virtual. Assim como o latim *individuum* pode ser traduzido como “o que é indivisível”, o *Dictionnaire de l'Académie Française* define o indivíduo como “uma unidade organizada”. Encontramos igualmente a definição: “um ser que tem uma existência distinta daquela dos outros seres” (sic). A identidade digital, sem dúvida um dos desafios dos próximos anos, já constitui, provavelmente, uma nova revolução psicológica, social e industrial. A multiplicação dos meios de reprodução e de difusão na Internet acelera consideravelmente as múltiplas utilizações suscetíveis de manipular, desviar, ou mesmo se apropriar de nossa identidade. Ainda não estamos inteiramente libertos de um fundo de arcaísmo e de pensamento mágico que continua a assimilar a apropriação de nossa imagem a uma forma de “desposseção” de nossa alma. É esse o risco que se encontra na origem das resistências profundas e legítimas ao uso da Internet. Contra todo realismo pragmático e toda lucidez, convencidos de que a lenta imersão quotidiana na Internet nos conduz inevitavelmente, calmamente, a uma verdadeira “coletivização” do “eu”, queremos preservar a qualquer custo nossas imagens e nossos nomes.

Nossa vida privada, nosso território identitário são cada vez mais ameaçados por tecnologias cada vez mais sofisticadas que permitem a qualquer internauta localizar nossa posição planetária por GPS ou, ainda, com uma facilidade desconcertante, graças ao Google Earth. O cruzamento dos arquivos digitais ou a “traçabilidade” a partir do IP de nosso computador permitem, a partir de agora, através de nossos gestos e trocas mais íntimos, remontar o tempo. Talvez logo seja possível penetrar nas redes mais tênues e mais profundas de nossas sinapses, isto é, até o coração desse núcleo psicológico em torno do qual se estrutura e se cristaliza o que concordamos em considerar como nosso “ser”, nosso mais sagrado eu inalienável.

Quem é Jean-Pierre Balpe? Deixo a seu duplo, ou seu avatar literário, como preferirem, o cuidado de apresentá-lo a nós em seu blog:

“31 de janeiro de 2007

Satisfação na Internet

Estou bastante satisfeito em pensar que, protegidos da maior parte dos olhares, dormem por toda parte, refugiados nas diversas memórias da multidão de servidores

que constituem o mundo Internet, fragmentos de páginas que certamente jamais alguém lerá, mas que constituem, certamente por três longos anos, uma forma larvar de sobrevida mínima. A ideia de que o que pude escrever um dia, sob um impulso qualquer, não é mais somente uma escritura imaginária, mas assumiu corpo, transformou-se em sinais que foram registrados em alguma parte (não sei, evidentemente, onde se encontram fisicamente essas linhas que estou prestes a escrever), e que vão talvez, um dia (quem sabe?), encontrar um leitor, me traz uma grande satisfação. Sei, assim, que contribui a dar a conhecer Jean-Pierre Balpe e que, nesse plano, ao menos, nossa polêmica não deve ter sido inútil. Tentando sobreviver a mim mesmo, proponho ao mesmo tempo essa forma elementar de sobrevida a todos aqueles sobre os quais falo. [...]. Por que não teria eu, também, o direito de sonhar?"

É, então, ao criar pela escritura uma distância entre sua pessoa real (professor emérito da Universidade de Paris VIII, onde por muitos anos dirigiu o departamento de Hipermissão, criador de programas de escritura, autor de *Trajectoires*, um romance gerativo on-line, etc.) e o artista da Net.Art que escreve em seu blog, que Jean-Pierre Balpe aborda os problemas complexos da identidade.

Maurice Benayoun igualmente colocou, sem rodeios, a questão da identidade em um conjunto de realizações interativas intitulado *Et moi dans tout ça?* [E eu em tudo isso?], que foi apresentado pela primeira vez em Sidney, Austrália, em julho de 1996. O visitante pode decidir seja permanecer anônimo (proteger sua identidade), seja entregá-la (oferecê-la em total transparência, com seus riscos e perigos) e escolher a parte do mundo que sobrevoará para deixar em sua vertical um grão de areia (seu eu), o qual, ao chocar no solo, deformará os continentes ou as zonas geográficas que tocará. Modo sem dúvida um pouco desesperado e metafórico de deixar seu traço, de marcar seu território em um universo hostil, obtuso, indiferente, mineral e, por fim, profundamente estrangeiro às angústias metafísicas, especificamente humanas. Sentir, exprimir e partilhar com os outros, tal é o propósito desse artista da Net.Art.

David Guez está convencido de que "a rede se torna um interlocutor cada vez mais fértil e muda de maneira lenta, mas certa, nossos sistemas de representações, assim como nossos modos de traduzir nossos afetos e nossas relações com o outro, e, conseqüentemente, conosco mesmos". Talvez ele aja como profeta lúcido quando se distancia de qualquer noção intimista e clássica do "eu" para se fazer o arauto de um "hipereu", "eu" digital na ocorrência, organicamente ligado à rede Internet e à nossa prática cada vez mais "afetiva" e "intensiva" da web e de suas tecnologias associadas, e caracterizado por sua propagação ao infinito na Internet.

Em seu site web paródico, Mouchette coloca ela também a questão da identidade na Internet... sem, no entanto, desvelar a sua. Essa artista se inscreve na tradição do anonimato (logins, passwords, avatars...) própria à cibercultura, apresentando seu

site como uma página pessoal. Ela (ou ele) se faz passar por uma jovem holandesa de treze anos que coloca questões ao usuário, inesperadas e embaraçosas como quando (ele) pede, por exemplo, soluções para se suicidar. As respostas obtidas são sempre objeto de uma classificação cuidadosa. Apresentando a web-atitude, Mouchette se torna um produto entre outros da cibercultura.

No momento em que a noção de lugar geográfico mal resistiu às “deslocalizações”, às fragmentações ou às disseminações em todas as direções das balizas físicas, Maurizio Bolognini indica a perda desse elemento, no entanto constitutivo, de nossa identidade. Com *Altavista, 1997*, tratava-se de replicar o website da polícia de Seattle, substituindo as ligações das webcams disseminadas nos diferentes bairros da cidade americana por outras conexões com outras webcams colocadas em diferentes endereços de diferentes cidades do mundo. Continuamente apresentadas, as imagens dão então a ver a perda do lugar e a desmaterialização da cidade pós-moderna, impossíveis de se viver, ainda que perfeitamente observáveis em tempo real. Como já Velásquez em seu tempo, os pintores sabiam no espaço limitado do quadro restituir as diversas orientações e dimensões do espaço e a Internet constitui uma nova expressão desse lugar sem lugar, no seio do qual o espaço e o tempo são submetidos a distorções.

Em seu último ensaio, *Des images, du temps et des machines dans les arts de la communication [Imagens, tempo e máquinas nas artes da comunicação]*, Edmond Couchot analisa a evolução das relações profundas que unem esses termos. Ele constata que aquele que produz uma imagem e aquele que a olha são ligados por uma ressonância temporal. A noção de indivíduo recobre acepções diferentes conforme seja empregada em metafísica ou designe o ser, em disciplinas filosóficas como a ontologia, na qual é associada a questionamentos específicos, em sociologia, a qual passa a incluir o indivíduo “estatístico” compreendido como elemento de um conjunto que se apresenta como objeto de um estudo particular, etc.

E as redes digitais? Na Internet e para a Net.Art, como então se apreende a noção de indivíduo hoje, considerando-se que esse lugar (ou antes esse não lugar) escapa aos gêneros e às categorias espacio-temporais clássicos? Os artistas da Net.Art não ignoram que, originalmente, a palavra “pessoa”, oriunda do etrusco, designa as máscaras levadas ao teatro pelos atores para encarnar tal ou tal “personagem”. Ela evoca simultaneamente a ideia de uma presença ou de uma ausência humana enquanto a palavra “indivíduo” é utilizada para designar o único, o representante indivisível de uma espécie.

É por tal motivo que tantas obras, pelo viés da simulação, do simulacro ou de outros avatares saídos dos universos virtuais, passam a colocar essa questão da identidade. Como os artistas que os precederam, aqueles da Net.Art também se valeram da invenção de formas que recorrem ao imaginário e, muitas vezes, ao

fantástico para fazer surgir, por sua vez, quimeras, animais míticos e outros centauros, adequados, dessa vez, à mídia digital.

Além disso, podemos considerar que a autenticação, dita “forte”, é uma condição essencial para garantir a identidade na Internet. Ela coloca, em todo caso, questões fundamentais: a da autorização ou controle de acesso (quem pode ter acesso?); da confidencialidade (quem pode ver?); da integridade (quem pode modificar?); da “traçabilidade” (quem fez, e onde se situa sua fonte original?).

Nos séculos XIX e XX, a fotografia e os instrumentos de imagística a ela associados já funcionavam como “cápsulas espacio-temporais”, permitindo salvar a memória coletiva. No final do século XX, assistimos de repente a uma inflação mundial da imagem concomitante ao apagamento definitivo, pelas tecnologias digitais, do poder sagrado da fotografia como elemento de verdade. A imagem não mais garante a preservação de nossa memória e de nossa identidade social ou pessoal, uma vez que nosso poder de manipular nossa própria imagem acaba, de certa maneira, por apagá-la. Até então, considerávamos nosso corpo como depósito sagrado das camadas sedimentares de nossas lembranças especificamente humanas, adquiridas pela herança genética ou por nossa experiência pessoal. A partir de agora, chamamos de “memória” as unidades de estocagem de nossos computadores e temos cada vez mais a tendência de antropomorfizar nossas máquinas: em virtude de sua prática artística, Eduardo Kac antecipou a revolução que constitui a coexistência junto a nós das “memórias vividas” e das “memórias artificiais” exteriores – armazenáveis sobre a superfície milimétrica de uma “pulga” – que não deixam de colocar a questão de sua legitimidade ética.

Inventar novos códigos, marcações temporais suscetíveis de exprimir com rigor a sensibilidade e o sentido do momento em que intervêm foi o desafio de todos os artistas. A passagem à cultura digital – com suas interfaces padrão que exigem de nós que digitemos em um teclado, sentados atrás de uma tela – engendrou um trauma físico que amplifica o choque psicológico devido à sucessão de cada vez mais rápidos ciclos de invenção, de evolução e, portanto, de obsolescência tecnológica.

Tudo ocorre quase como se o corpo tivesse se tornado uma extensão do computador e vice-versa. Pelas questões que tratam diretamente de modo crítico sobre os (e pelos) meios digitais que utilizam, os artistas da Net.Art colocam-se diante do desafio de elaborar, na cultura digital, novas linguagens, novas escrituras, novos modelos, que serão tanto expressões de nossa relação com o mundo como contribuirão, tal qual antes as obras conservadas nos museus, para o enriquecimento de nosso patrimônio cultural, pessoal e coletivo.

Net.Art e hipertexto

Para o artista da Net.Art, o hipertexto oferece possibilidades criativas e lúdicas de navegação não linear na Internet e propõe viagens imprevisíveis. Ele capta recursos enciclopédicos infinitos e, além disso, oferece a oportunidade de uma reflexão quase filosófica inerente à especificidade do próprio meio. A forma desse meio ativo está de acordo com o desenvolvimento e as evoluções de um tempo que não cessa de se voltar para as *terrae incognitae*.

O site *Searching for the truth* [*Buscando a verdade*], de Natalie Bookchin, aproxima-se de uma forma de arte global, resultante de todos esses links hipertexto. Dispostas em colunas e no meio de páginas brancas, séries de cifras, que são também links para os mecanismos de pesquisa, propõem numerosas páginas relativas à “Verdade”: de onde se pode concluir que não é na Internet que se irá descobrir essa última. A artista sugere igualmente o risco de se perder nesse universo cibernético e o profundo desconforto que pode resultar disso.

O site *Territoire des réseaux* [*Território das redes*], criado em 1977, em Anserville, apresentado em 1995 na Imagina e na Galerie Pierre Nouvion de Mônaco, depois no *Second Life* na Galerie Christian Depardieu de Nice, em 2008, é um excelente exemplo de navegação hipertexto: trata-se, sob a rubrica “História do Território”, do desenvolvimento de um relato cuja multiplicidade dos links hipertexto permite evoluir de uma página a outra, autorizando tanto bruscos retornos quanto movimentos para diante. Assim, a navegação de cada internauta nesse sistema de informação, fechado sobre si mesmo, renova-se por meio de caminhos transversais.

Proponho igualmente no site *Images-mémoires* [*Imagens-memórias*], sob a rubrica “Promenade mémoire” [*Passeio memória*], um passeio “semântico”, uma vez que todas as palavras de um texto que ali redigi remetem em hipertexto a imagens on-line na Internet, uma espécie de reservatório e de memória inesgotável e incessantemente renovada.

Do mesmo modo, o artista ativista Heath Bunting desenvolve, em [www.irrational.org/heath/_readme.html](http://www. irrational.org/heath/_readme.html), uma prática artística que consiste em efetuar uma navegação de hipertexto em hipertexto para retirar um conjunto de materiais que são em seguida triturados e manipulados no nível da forma e do sentido para se tornarem a matéria de uma nova criação. Assim, ele se inspirou no trabalho de Olie Lialina, cujo nome conscientemente alterou para criar: *Teleportacia Olie Lialine ReadMe.html*. São as palavras que compõem o texto, que poderia ser a própria biografia do artista, Heath Bunting, sem que se saiba realmente se ele é o autor; tais palavras são também links para outros sites preexistentes, sem relação particular com o sentido do texto em si. Trata-se aí de uma *mise en scène* do princípio de “desposseção” visando mostrar que, como a Internet, a obra não conhece fronteiras...

Mark Amerika, figura emblemática da Net.Art, é o iniciador de uma retrospectiva de arte Internet e da exposição *how to be an artist Internet* [*Como ser um artista Internet*] na Europa. Beneficiário, no meio dos anos 1990, de uma bolsa literária na Brown University, onde foi encarregado de um curso sobre a rede de edição de hipertexto, desenvolveu sua primeira versão de um romance, *Grammatron*, publicado pela Penguin USA antes de ser disponibilizado on-line, onde recebeu mais de um milhão de visitantes. Sobre o tema do ciberespaço, a história trata de misticismo, Cabala, evolução do sexo virtual, em uma sociedade na qual se manifesta a angústia permanente do ser em relação a sua natureza real. *Grammatron* imagina um futuro próximo em que as narrativas não mais são concebidas para a produção de livros tradicionais, mas criadas em tempo real por uma rede imersiva ou um verdadeiro “banho informacional” – parte integrante de nosso cotidiano – em que nós seremos lançados enquanto entidades participantes. Os ambientes digitais na Internet colocam diretamente em questão o modo pelo qual um texto é, a partir de agora, elaborado, publicado e distribuído.

Net.Art e interatividade

Trata-se aqui de abordar a propriedade específica de certas obras digitais nas instalações *in situ* ou na net, de reagir às solicitações do público. A interatividade resulta, com efeito, da cooperação de vários seres ou sistemas, naturais ou artificiais, que agem ajustando seus comportamentos. Ela é, então, muitas vezes associada às tecnologias que permitem trocas homem-máquina por oposição a uma comunicação em sentido único, sem reação do destinatário, sem *feedback*.

O site *Audiogame*, de Mark Em, coloca o espectador no centro do dispositivo, fazendo com que ali concorram simultaneamente, o som, a velocidade e a imagem. O papel participativo do internauta consiste em escolher entre várias sequências de vídeos realizadas na plataforma de uma estação onde circulam TGV; por intermédio de botões que correspondem a cada uma delas, há a possibilidade de modificar os sons associados às imagens em movimento. O artista observa, no entanto, que se o usuário “pode se divertir com suas composições, influenciar a música, modificá-la, torcê-la, decompô-la, recompô-la, [...] ele não domina totalmente o resultado”.

Nesse tipo de interatividade, a presença ativa de um colaborador constitui uma condição da obra: esse último sempre poderá, em uma série de escolhas que lhe são propostas, jogar com as representações, mas sem jamais chegar a conseguir poder modificar um desdobramento programático.

Com *La maison des immondes pourceaux* [*A casa dos porcos imundos*], Nicolas Frespech se engajou em um modo de exploração lúdica, irônica e crítica, de uma produção muitas vezes tecnicista da Net.Art... Por que então o artista escolheu a imagem de um escargot para ilustrar, em determinado momento, seu propósito em

seu site? Ele nos explica que isso que lhe parece completamente adequado como metáfora de uma espécie de ateliê nômade, o computador torna-se, com a Net.Art, instrumento de criação ideal e, ao mesmo tempo, de difusão e de crítica. Essa obra, concebida e realizada em 1996, originalmente se pretendia “perdida” na tela.

Assinalemos a esse respeito que devemos ter consciência das dificuldades de conservação e de arquivamento perene das obras de Net.Art associadas à fragilidade dos suportes: assim, é conveniente destacar o trabalho exemplar de salvaguarda de obras realizado por iniciativa do INA (Institut National de l’Audiovisuel), sob a égide de J.-M. Rodes e de G. Dutertre; o silêncio dos responsáveis pela DAP (Délégation aux arts plastiques) sobre esse assunto depois de dez anos é eloquente...

No seio de sua obra intitulada *Alteraction*, Reynald Drouhin propõe a sequência *AlterNative*, que ele descreve assim:

Essa obra se baseia em breves animações que o visitante pode manipular à vontade. Ela coloca em cena um homem e uma mulher que se colocam acima de quatro pequenas imagens fluidas. É ao deslocar o cursor sobre essas imagens que o casal se anima na tela. Os dois indivíduos se aproximam, então, gritando ou sorrindo, o que dá lugar a um pequeno teatro que pode fazer pensar em uma cena doméstica ou em uma reconciliação, por exemplo. Essas manipulações simples, selecionadas e multiplicadas segundo o desejo do espectador, dão a ele a impressão de agir sobre o universo do outro. No entanto, as possibilidades reduzidas dessas trocas e o caráter estereotipado das expressões fazem com que ele rapidamente apreenda os limites de seu poder. Esse projeto evidencia o desejo de troca que caracteriza a utilização da Internet, assim como os limites desse tipo de comunicação com os outros.

Nos exemplos que exibem a interatividade dita “interna” por oposição à interatividade “externa” que ofereceria ao usuário muitas possibilidades de implicação e de participação, ainda é o artista que permanece o mestre do jogo.

Criado por Muntadas em 1994, o site *The file room*, que todo visitante pode enriquecer com sua contribuição ao mencionar os casos de censura de que tenha conhecimento, ilustra também perfeitamente esse conceito de interatividade externa. A partir da descrição semântica feita pelo internauta, um algoritmo permite estabelecer uma ficha e lhe designa seu lugar no corpus global do dispositivo, verdadeiro banco de dados da censura cultural no mundo através das eras. Esse tipo de organização procedural é característico das obras deliberadamente abertas, coletivas e participativas.

A dimensão colaborativa está igualmente presente na *ChainReaction* [*Reação em cadeia*], de Bonnie Mitchell, em 1995. As imagens propostas no site foram escolhidas pela artista segundo sua fantasia e seu humor do momento na decoração de seu ambiente cotidiano, ou no arquivamento de sua memória visual. Trata-se unicamente de colocar à disposição dos internautas material gráfico de base do qual poderão se apropriar a fim de transformá-lo para recolocá-lo, em seguida, em jogo no circuito. Apresentando temas e estéticas muito variadas, as imagens oferecidas não são, então, ao final, mais do que matrizes de base e pretextos a serem oferecidos ao apetite voraz dos internautas que desenvolvem, assim, a obra ao infinito.

Professora de Artes Digitais, Bonnie Mitchell é internacionalmente reconhecida por sua animação de instalações e por colaborações desenvolvidas na Internet.

No começo de 1992, utilizando o protocolo FTP e o correio eletrônico, ela organizou o *ChainArt Project*, do qual participaram mais de 130 pessoas de 15 países diferentes.

Ao lado das participações em tempo diferido, outras, em tempo real, isto é, em modo de relação instantânea, integram, de alguma maneira, à obra o internauta que contribui para a experiência. No entanto, essas últimas fazem desse espectador um autor? Marcel Duchamp já havia evidenciado que, mesmo no caso de um quadro tradicional, é na verdade o “observador” que faz o quadro.

Explorar os desenvolvimentos tecnológicos das interfaces homem-máquina e homem-homem que permitem a partir de agora interagir fisicamente com as obras da Net.Art resulta, de algum modo, na abolição do espaço em tempo real: essa situação inédita constitui uma ruptura sem precedente tanto na história da arte quanto nos estatutos do artista e do espectador-autor, mas que evitaremos, de todo modo, de assimilar de modo demasiado prematuro...



FRED FOREST

Artista multimídia, pioneiro da vídeoarte (1967) e da Net.Art (1994), foi cofundador dos movimentos de arte sociológica (1974) e da estética da comunicação (1983). Docteur d'État da Sorbonne, é professor emérito da universidade de Nice Sophia-Antipolis.